

RAPPORT DE PROJET BMO

ZEMZEM JIHEN &
AGBOKOUNOU DONALD

2023- 2024

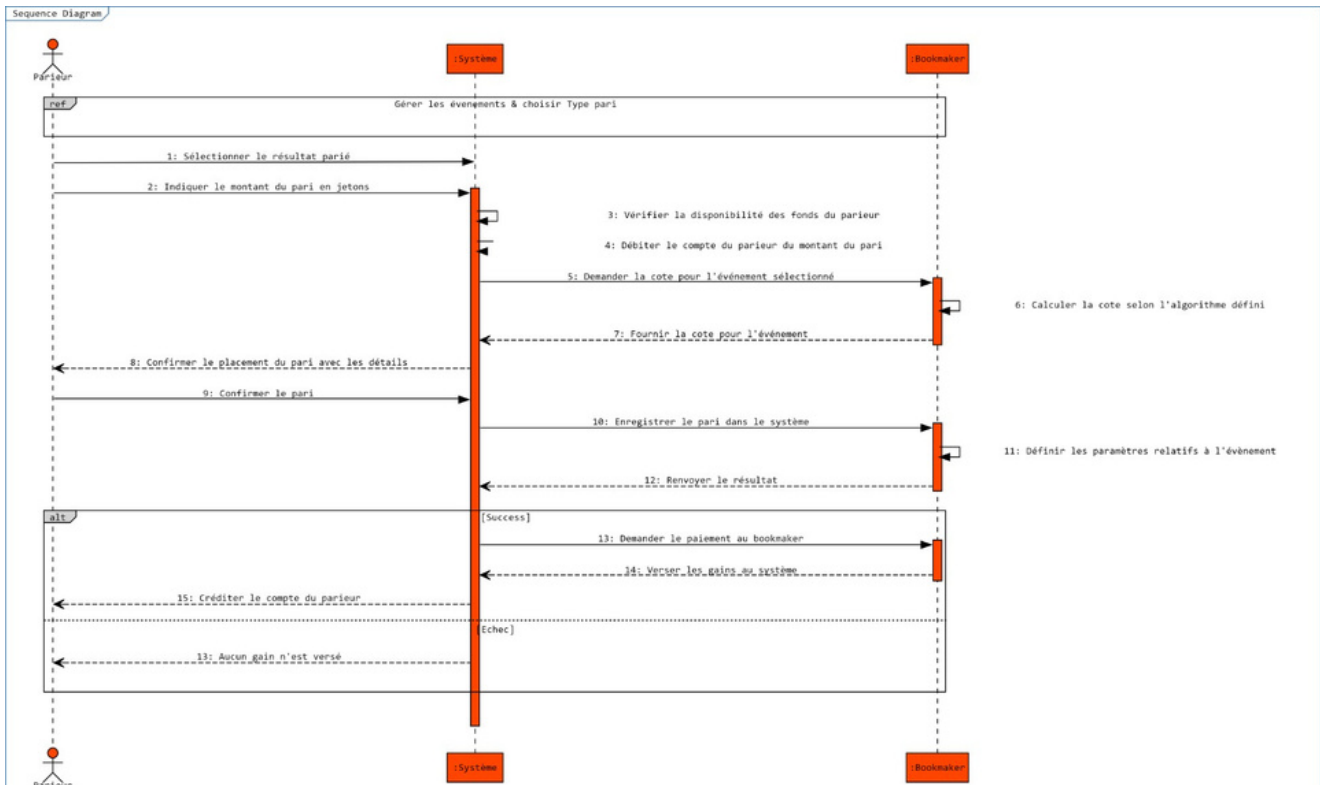
Diagramme de cas d'utilisation

Le schéma des cas d'utilisation ci-dessous illustre les fonctionnalités principales.



Veuillez noter que tous les détails de la description n'ont pas été inclus pour simplifier le processus de développement, mais les principales fonctionnalités du système sont préservées.

Diagramme de séquence 1.1



Ce diagramme de séquence exceptionnel regroupe les fonctionnalités de placer un pari, qu'il soit simple ou avancé, ainsi que le calcul des gains. À noter que certains cas d'utilisation ont été regroupés pour faciliter la compréhension du concept de la plateforme et éviter une complexité excessive dans le projet.

Cas d'utilisation 1 : Placer un pari simple ou avancé.

Cas d'utilisation 2 : "Calculer les gains d'un parieur en cas de pari réussi."

Cas d'utilisation 3 : "Gérer les cotes des événements sportifs."

Description : Ces cas d'utilisation sont essentiels pour modéliser les interactions entre les acteurs, assurant ainsi un enchaînement logique et concis d'un cycle de vie complet des fonctionnalités associées.

Préconditions :

- Le parieur doit avoir sélectionné le résultat sur lequel il veut parier.
- Le parieur doit avoir indiqué le montant du pari en jetons.

Flux principal :

1. Le parieur sélectionne le résultat sur lequel il veut parier.
2. Le parieur indique le montant du pari en jetons.
3. Le système vérifie la disponibilité des fonds du parieur.
4. Le système débite le compte du parieur du montant du pari.
5. Le système demande la cote pour l'événement sélectionné au bookmaker.
6. Le bookmaker calcule la cote selon l'algorithme défini.



Diagramme de séquence 1.1

7. Le bookmaker fournit la cote pour l'événement au système.
8. Le système confirme le placement du pari avec les détails au parieur.
9. Le parieur confirme le pari.
10. Le système enregistre le pari dans le système.
11. Le bookmaker définit les paramètres relatifs à l'événement.
12. Le bookmaker renvoie le résultat au système.
13. Si le pari est un succès, le système demande le paiement au bookmaker.
14. Le bookmaker verse les gains au système.
15. Le système crédite le compte du parieur avec les gains.

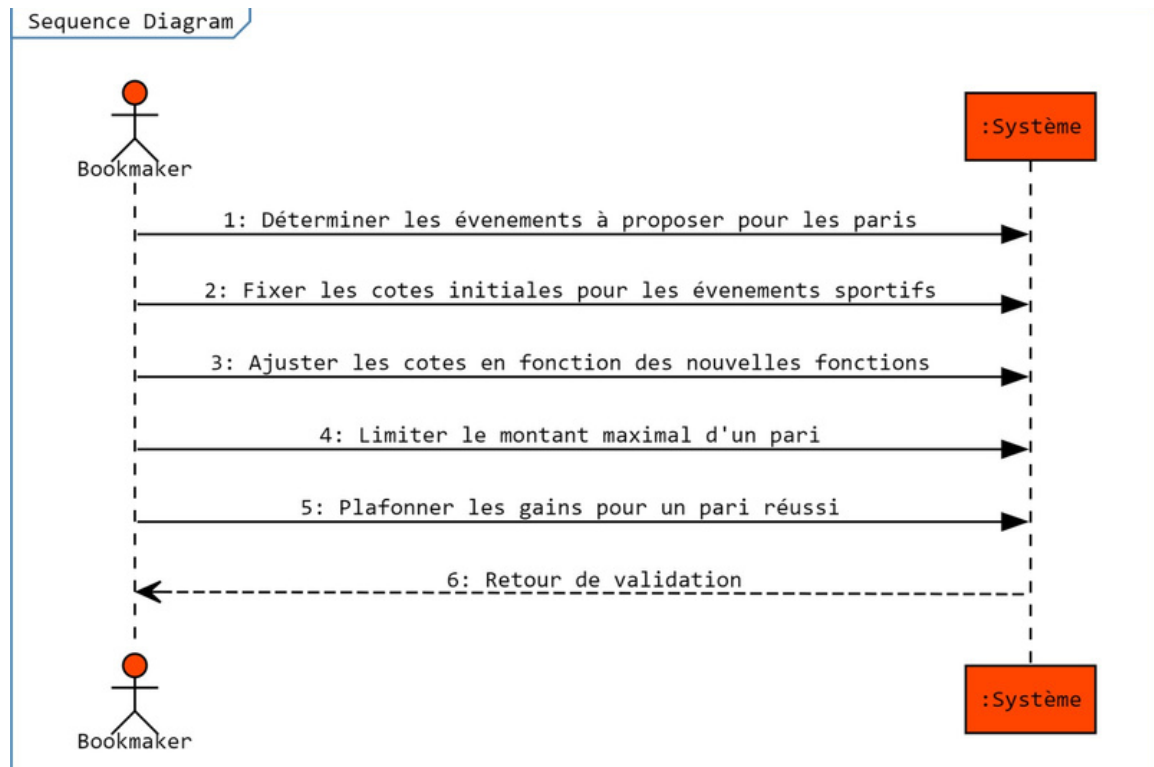
Postconditions :

- Le pari est placé avec succès.
- Les fonds du parieur sont débités du montant du pari.
- Le parieur reçoit la cote pour l'événement sélectionné.
- Le pari est enregistré dans le système.
- Si le pari est gagnant, les gains sont versés au compte du parieur.
- Si le pari n'est pas gagnant, aucun gain n'est versé au parieur.

Exceptions :

- Si le pari est un échec, aucun gain n'est versé au parieur.

Diagramme de séquence 1.2



Dans ce diagramme de séquence nominal et Dans un scénario idéal où les événements sont chroniqués, le bookmaker interagit avec le système pour déterminer, configurer et ajuster les paramètres des paris sportifs.

Préconditions :

- Le système est opérationnel.
- Le bookmaker a accès aux informations sur les événements sportifs.
- Le système est prêt à recevoir et à traiter les données du bookmaker.

Postconditions :

- Le système est mis à jour avec les événements sportifs proposés.
- Les cotes initiales sont fixées pour chaque événement.
- Les limites de montant et les plafonds de gains sont définis.
- Le système confirme la réception et la validation des données par le bookmaker.

Flux principal :

1. Le bookmaker envoie les événements sportifs disponibles au système.
2. Si nécessaire, le bookmaker ajuste les cotes en fonction des nouvelles informations ou des changements survenus dans les événements sportifs.



Diagramme de séquence 1.2

3. Le bookmaker communique au système les limites concernant le montant maximal autorisé pour un pari.

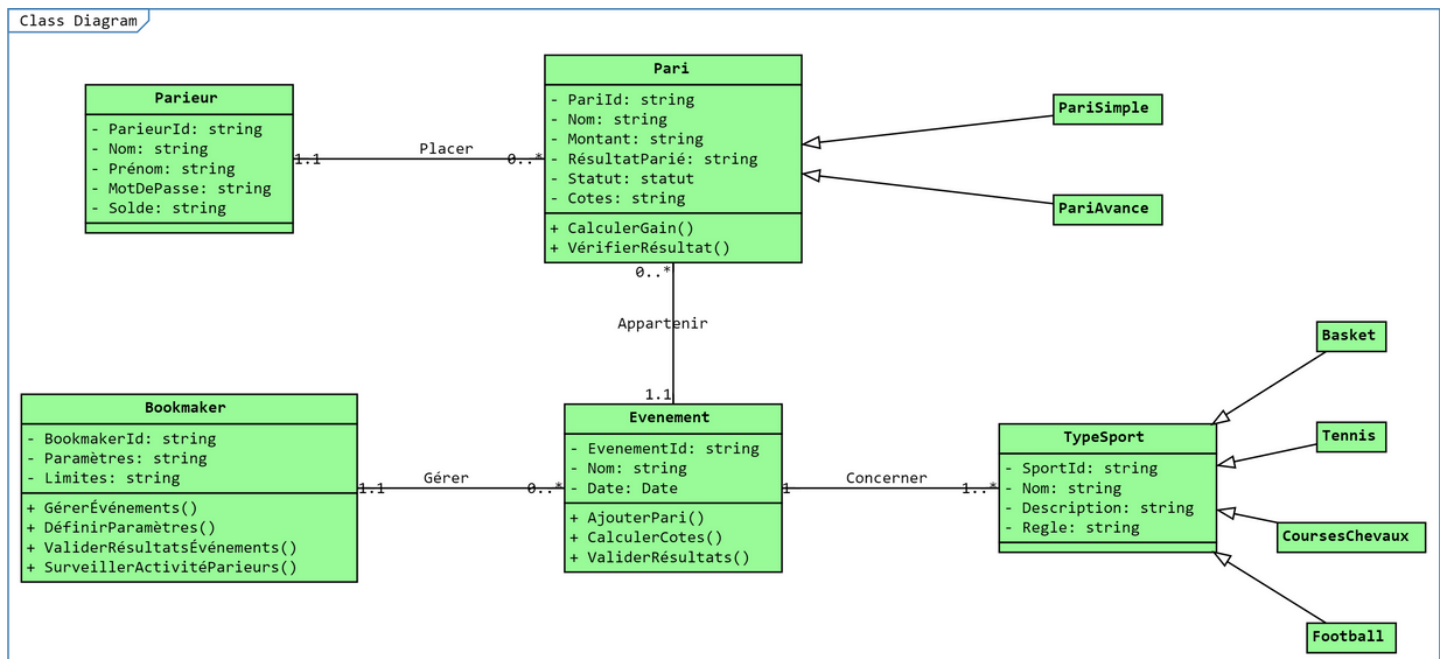
4. Le bookmaker informe le système des plafonds de gains pour les paris réussis.

5. Le système confirme au bookmaker la réception et la validation des informations concernant les événements, les cotes, les limites de montant et les plafonds de gains.

Exceptions :

Si le système rencontre une erreur lors du traitement des données du bookmaker, un message d'erreur est renvoyé au bookmaker et le processus est interrompu.

Diagramme de classe



Ce diagramme de classe représente les entités principales du système de paris sportifs et leurs relations, y compris l'héritage entre les types de paris (simple et avancé) et les fonctions spécifiques associées à chaque classe.

Parieur :

- Cette classe représente un parieur qui participe aux paris sportifs.
- Elle possède des attributs tels que l'ID, le nom, le prénom, le mot de passe et le solde, qui permettent d'identifier et de gérer les parieurs.
- Un parieur peut placer des paris, et donc avoir une relation de composition avec la classe "Pari".

Pari :

La classe "Pari" représente un pari spécifique effectué par un parieur sur un événement sportif.

- Elle contient des attributs tels que l'ID, le nom, le montant du pari, le résultat (succès ou échec), le statut et les cotes.
- Il existe deux types de paris : "simple" et "avancé", qui sont des sous-classes de la classe "Pari".
- Un pari est associé à un événement spécifique, donc il a une relation avec la classe "Événement".



Diagramme de classe

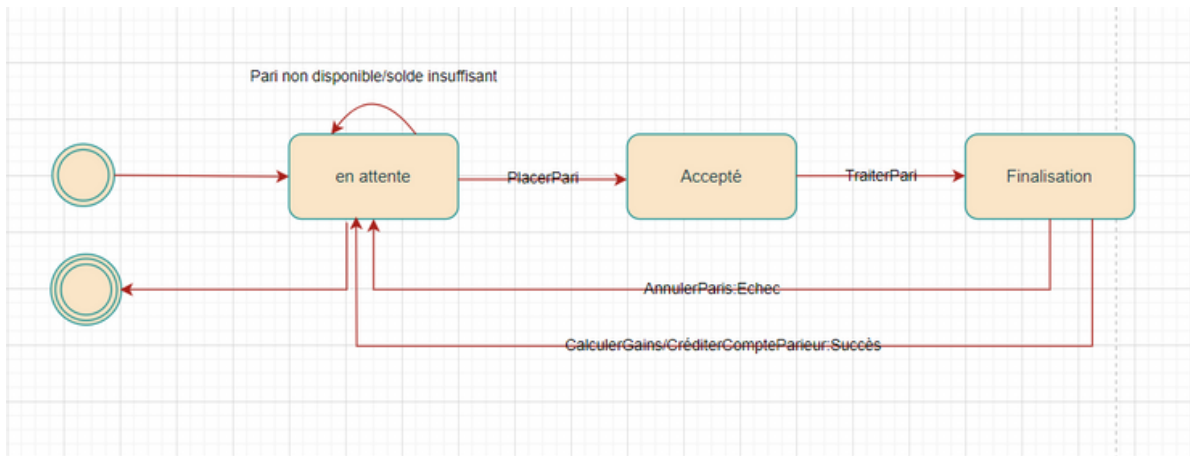
Événement :

- Cette classe représente un événement sportif sur lequel les parieurs peuvent placer des paris.
- Elle possède des attributs comme l'ID, le nom et la date pour identifier un événement spécifique.
- Les événements ont des fonctions telles que l'ajout d'un pari, le calcul des cotes et la validation des résultats.

Bookmaker :

- Le "Bookmaker" est responsable de la gestion des événements sportifs et des paris associés.
- Il a des fonctions telles que la gestion des événements, la définition des paramètres, la validation des résultats d'événements et la surveillance de l'activité des parieurs.
- Il a une relation d'agrégation avec la classe "Événement", car il gère plusieurs événements, mais il peut aussi agir sur un seul événement à la fois.

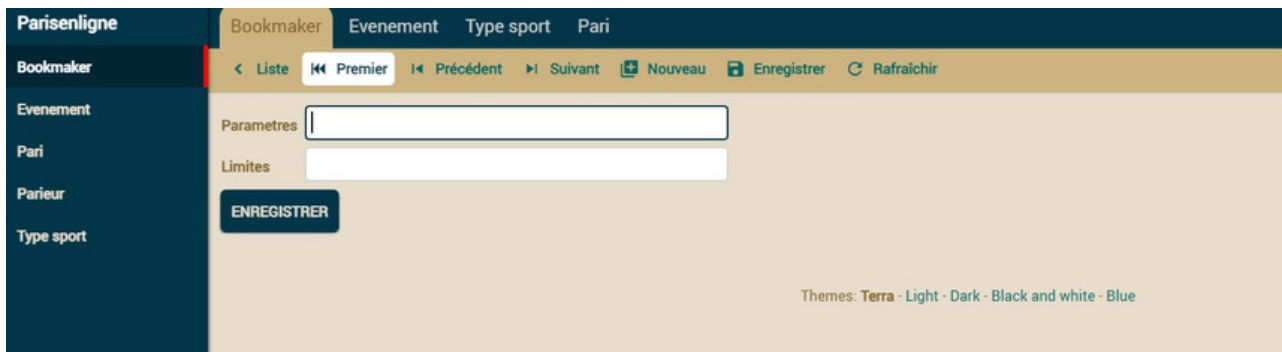
Diagramme d'état-transition



Ce diagramme illustre le processus complet de gestion des paris sportifs, en tenant compte des différentes étapes, de la soumission à l'acceptation, et enfin au calcul des gains et à la finalisation du pari, tout en incluant la possibilité d'annulation par le parieur.

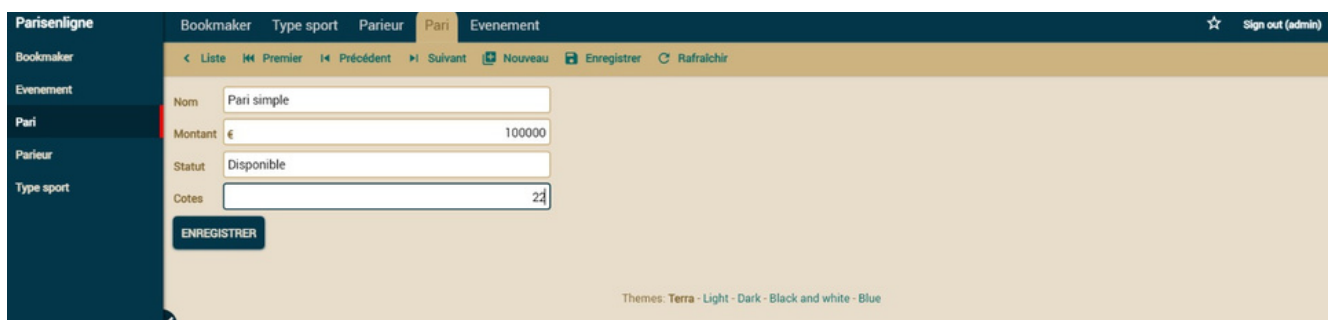
- L'état initial est "En attente" représentant le moment où un nouveau pari est soumis au système.
- L'action de soumission du pari déclenche la transition vers l'état "Accepté".
- Dans l'état "Accepté", le pari est en cours de traitement par le système.
- Une fois le traitement terminé, le pari passe à l'état "Finalisation Etape" où le résultat est déterminé et les gains sont calculés.
- L'état "Finalisation Etape" représente la fin du processus de pari, où les gains sont crédités sur le compte du parieur.
- Le parieur a également la possibilité d'annuler le pari, ce qui le ramènera à l'état initial "En attente".

Description des interfaces



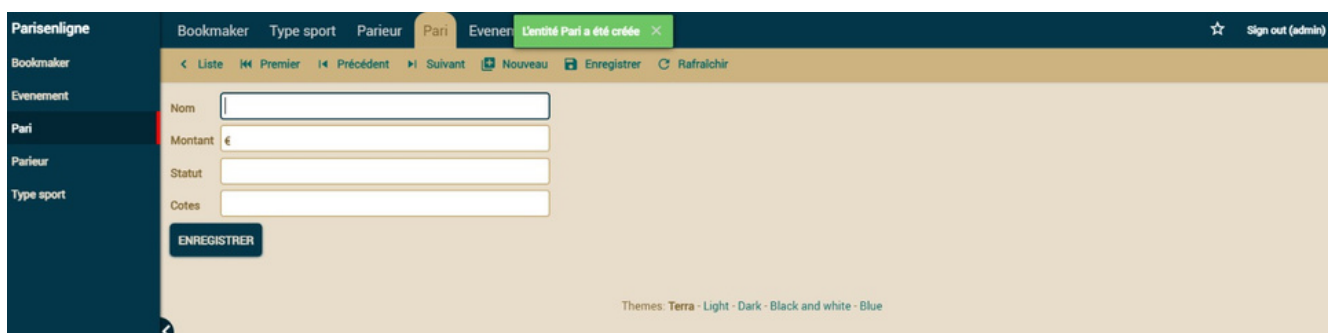
The screenshot shows the 'Evenement' page in the Parisenligne interface. The left sidebar contains a menu with 'Bookmaker', 'Evenement', 'Pari', 'Parieur', and 'Type sport'. The main content area has a top navigation bar with 'Bookmaker', 'Evenement', 'Type sport', and 'Pari'. Below this, there's a sub-navigation bar with 'Liste', 'Premier', 'Précédent', 'Suivant', 'Nouveau', 'Enregistrer', and 'Rafraîchir'. The main form has two input fields: 'Parametres' and 'Limites'. Below these is an 'ENREGISTRER' button. At the bottom right, there's a text string: 'Themes: Terra - Light - Dark - Black and white - Blue'.

L'interface initiale générée par l'exécution des fichiers .java, extraite avec OpenXaja, présente la page principale où le bookmaker peut redéfinir les paramètres initiaux du système conformément aux règles du pari en question, tout en fournissant des droits spécifiques pour le parieur.



The screenshot shows the 'Pari' page in the Parisenligne interface. The left sidebar contains a menu with 'Bookmaker', 'Evenement', 'Pari', 'Parieur', and 'Type sport'. The main content area has a top navigation bar with 'Bookmaker', 'Type sport', 'Parieur', 'Pari', and 'Evenement'. Below this, there's a sub-navigation bar with 'Liste', 'Premier', 'Précédent', 'Suivant', 'Nouveau', 'Enregistrer', and 'Rafraîchir'. The main form has four input fields: 'Nom' (containing 'Pari simple'), 'Montant' (containing '€ 100000'), 'Statut' (containing 'Disponible'), and 'Cotes' (containing '22'). Below these is an 'ENREGISTRER' button. At the bottom right, there's a text string: 'Themes: Terra - Light - Dark - Black and white - Blue'.

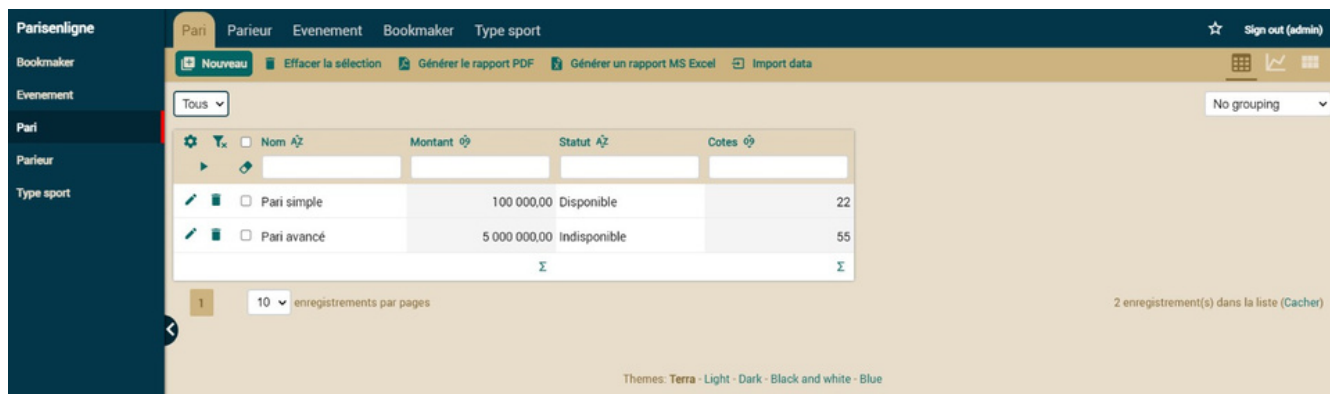
L'interface initiale générée par l'exécution des fichiers .java, extraite avec OpenXaja, présente la page principale où le bookmaker peut redéfinir les paramètres initiaux du système conformément aux règles du pari en question, tout en fournissant des droits spécifiques pour le parieur.



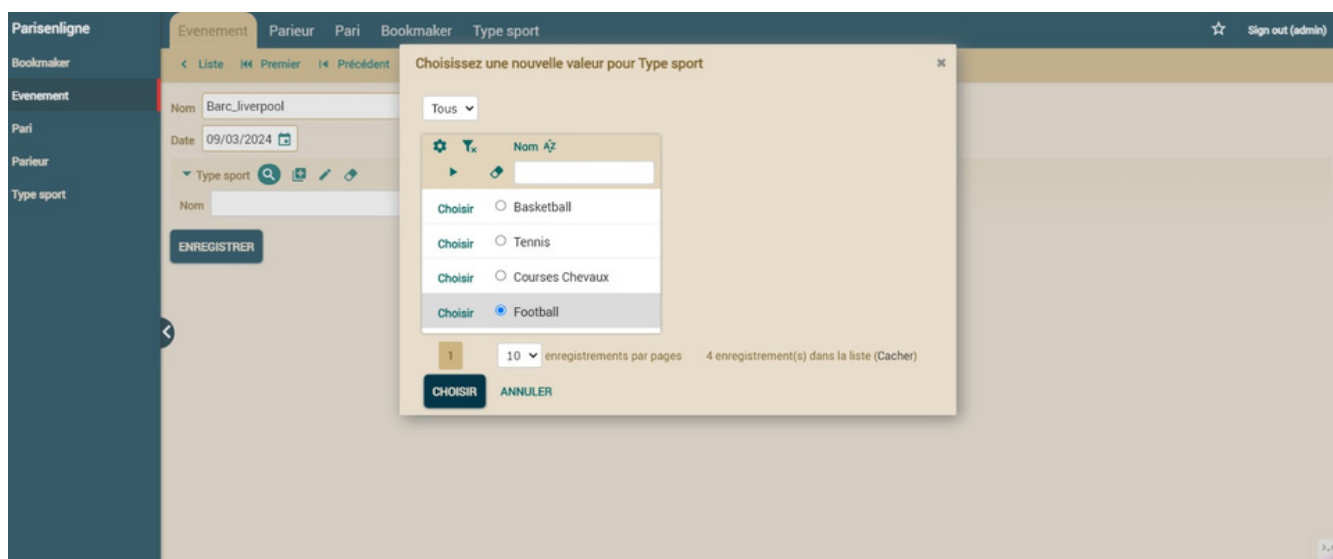
The screenshot shows the 'Pari' page in the Parisenligne interface after clicking 'Enregistrer'. The left sidebar contains a menu with 'Bookmaker', 'Evenement', 'Pari', 'Parieur', and 'Type sport'. The main content area has a top navigation bar with 'Bookmaker', 'Type sport', 'Parieur', 'Pari', and 'Evenement'. Below this, there's a sub-navigation bar with 'Liste', 'Premier', 'Précédent', 'Suivant', 'Nouveau', 'Enregistrer', and 'Rafraîchir'. The main form has four input fields: 'Nom', 'Montant', 'Statut', and 'Cotes'. Below these is an 'ENREGISTRER' button. At the top right, there's a green notification message: 'L'entité Pari a été créée'. At the bottom right, there's a text string: 'Themes: Terra - Light - Dark - Black and white - Blue'.

Une fois que tous les champs du formulaire de placement de pari sont remplis, en cliquant sur "Enregistrer", un message de confirmation devrait s'afficher et les champs du formulaire devraient être vidés.

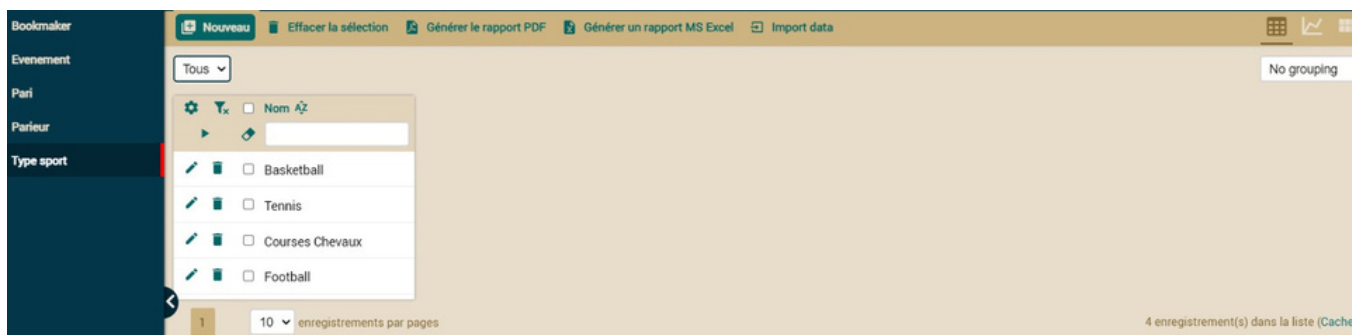
Description des interfaces



Après avoir placé avec succès un pari, une liste claire et concise des paris précédemment sélectionnés et confirmés par le parieur est chargée et affichée.



Cet interface offre la fonctionnalité principale de gestion des événements, où les parieurs peuvent rechercher un événement spécifique. Ils peuvent ensuite sélectionner un type d'événement spécifique à partir d'une liste déroulante et consulter les paris disponibles pour cet événement.



La dernière interface offre la possibilité d'ajouter les différents types de sports disponibles dans le système. Ces types peuvent également être ajoutés ou supprimés selon les besoins, et seront automatiquement mis à jour dans la liste déroulante fournie aux parieurs.